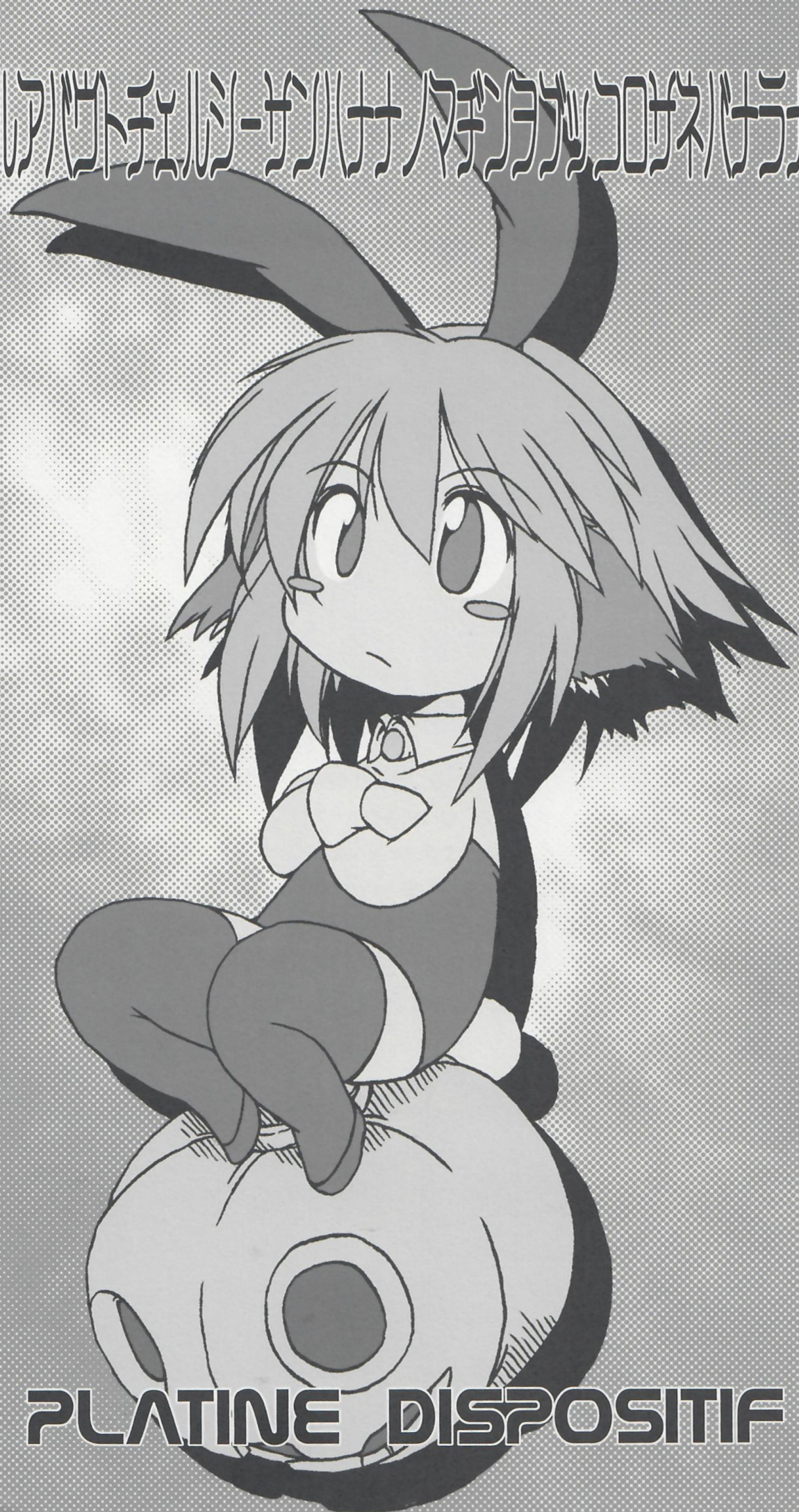
PLATINE DISPOSITIF
オールア
バウトチェ
ルシー
サンハナ
ナノマギ
ンヨブッコロサネ
バナラナ
イー

オールアバウトチェルシーザンハナナノマギンノタブッコロサネバナラナイー

BUNNY MUST DIE
CHELSEA AND 7DEVILS

チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない。

Release: 2016/08/13 forWindows

EPISODE 1: BUNNY MUST DIE

1999X年、猫暖房を応用した猫兵器による
世界猫戦争が発生し、世界は猫の炎に包まれた。
生き残った人々は弱肉強食の世界に突入すると見せかけて
実は猫暖房の平和利用に成功し人々は平和に暮らせるようになった。
めでたしめでたし。

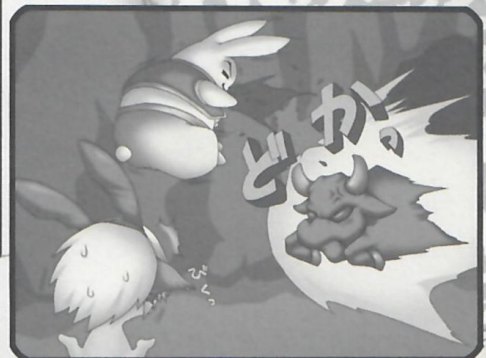
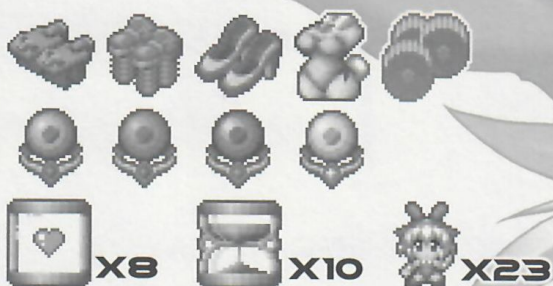
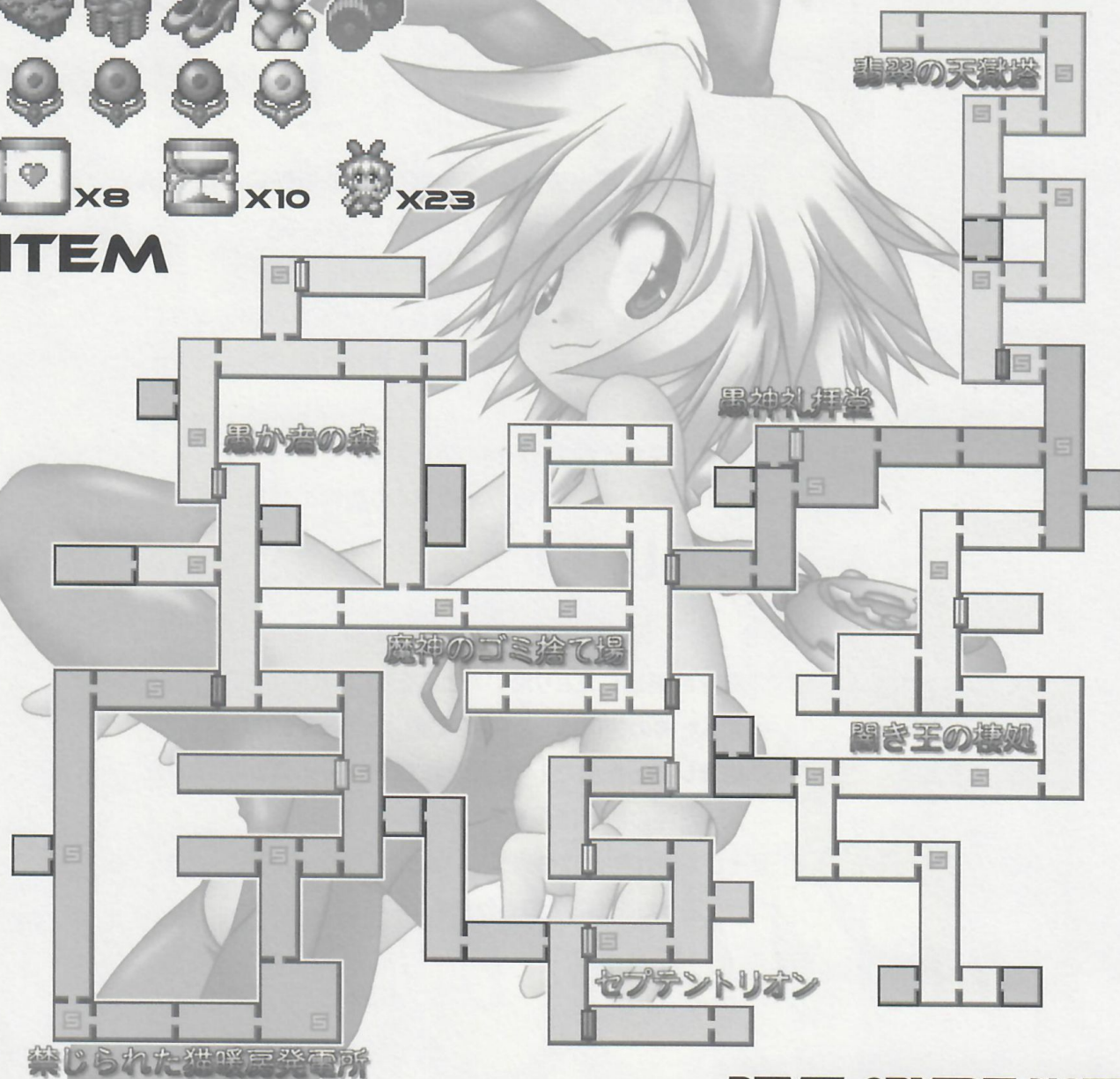
それから3日後
猫暖房発電所が爆発し、その時たまたま近所にバニーさんがいた。
幸い怪我などは無かったが、爆発した猫の呪いにより
彼女は可愛らしい猫耳が生えてしまった。
こうしてバニーさんは猫だか兎だかわかんない姿になってしまった。
「ああ！なんてことでしょう！可哀相なわたし！」

唐突に現われた太った神の使いによって
呪いを解くために妖精の森奥深くの魔神の洞窟に導かれたのである。

しかし！！！

魔神の洞窟にたどり着いたところで、暴れ牛が襲いかかってきた。
太った神の使いは、必死に抵抗したがそれも空しく
物凄い尖った角で24回突かれてぽっくり絶命してしまった。
太った神の使いは死んでしまったのである！！！
そして暴れ牛は立ち去っていった
が、困ったことに出口もわからなくなってしまった。

（以下略）

BAGOOOOON!!

DEVELOPMENT NOTE

物語の前半を担うBunnyMustDie編のマップは大雑把にわけて左側のエリアを一通り通過してから右側エリアをぐるっと回り、最後に下方深部の最終エリアを目指す流れを軸とし、7つのエリアに分割して設計されている。

探索型アクションのマップ設計の原則として、通路の最後に必ずアイテムを置くことと、戻る道が無意味に面倒にならないように、大きな経路設計では極力ループ構造になるようにしている。唯一、右上の天獄塔エリアがそうなっていないのは間違えて降りてしまったときに戻るのが非常に面倒くさいためである。

BUNNYS ABILITIES

バニーさんは様々なアイテムによって新な能力を得る。
1個回収するとアイテム回収率が2%増えて嬉しい。

過去への歯車

後ろに振り向けるようになるという割と意味不明なアイテム。初期は振り向く動作にボタンが割り当てられていた名残で、削除するつもりだったがなんだかんだで残ったのだ。

韋駄天下駄足

ダッシュできるようになる。韋駄天と天狗がなんか混ざってる。バックダッシュのおかげで無くてもクリアできるシリーズだが、第一の魔神を後回しにする場合はこれ無しプレイの刑。

N博士の奇妙な靴

壁蹴りできるようになる。どちらかというとジャンプ力アップしそうな形だが気にするな。某ゲームで壁登りが3段くらいしか成功しなくてムカつくので簡単に登れるようにしてみた。

ハイパーヒール

踏みつけ攻撃力が上がる(4→12)。燭台が壊せるようになるのは攻撃力で判断していた為で偶然の産物なのだがこれはこれでギミックとして使えそうなのでそのまま仕様採用コースへ。

ダイナマイトボディ

おっぱいが大きくなる。 受けるダメージが半減したり攻撃性能が強化されたり動きが少し重くなったり壁蹴り動作から攻撃ボタンで飛び蹴り移行が追加されたりするが全部オマケだ。

虚ろの器

ライフが10増える(初期値20)。
トゲ地形のダメージは30なので3個取得すると即死しなくなることになる。

山吹色の粉

タイムパワーが60増え新たな能力が覚醒する。
最後のほうは別に取らなくてもクリアには関係ないのをいいことに無茶苦茶な場所に配置してしまったので確認作業で大変だったゾ！

バニーさん人形

3番目のタイムパワーを使用するとき消費するエリクサー的アイテム。使用回数に上限があるのはどーなのかと思ったが、最終的に23個も配置したので足りなくなることもないかなと。

灼熱の宝珠 豊穣の宝珠
深淵の宝珠 麒麟の宝珠

各種ゲートを開けたり閉めたりする鍵。 塔のとこに置き忘れたりセプテントリオンの奥で足りなくなったり忘れた頃に面倒くさいアイテム。

BUNNYS WEAPONS

バニーさんは武器パネルを拾うことで武装を変更する。
武器パネルは特定の燭台を破壊すると出現する。

セルフシューター

バニーさんの基本武器で標準的な飛び道具。
攻撃力は8と若干非力で、ダイナマイトボディ時は2連装になるので威力が多少マシになる。
最大連射数24。

スパイクハンマー

バニーさんの武器で最大の威力を持つ鈍器。
攻撃力は40で雑魚はほぼ一撃な上、敵の裏側に放り込むと壊れるまで殴り続けることが可能。
耐久力は200あるのでそうそう壊れないが。

ふぁうすとサムライ

バニーさんの近接武器で防御性能に優れる。
攻撃力は5だが連続ヒットするのでそこそこの威力がある。ダイナマイトボディ時は7に上昇し、わかりにくいが攻撃範囲も若干広くなる。

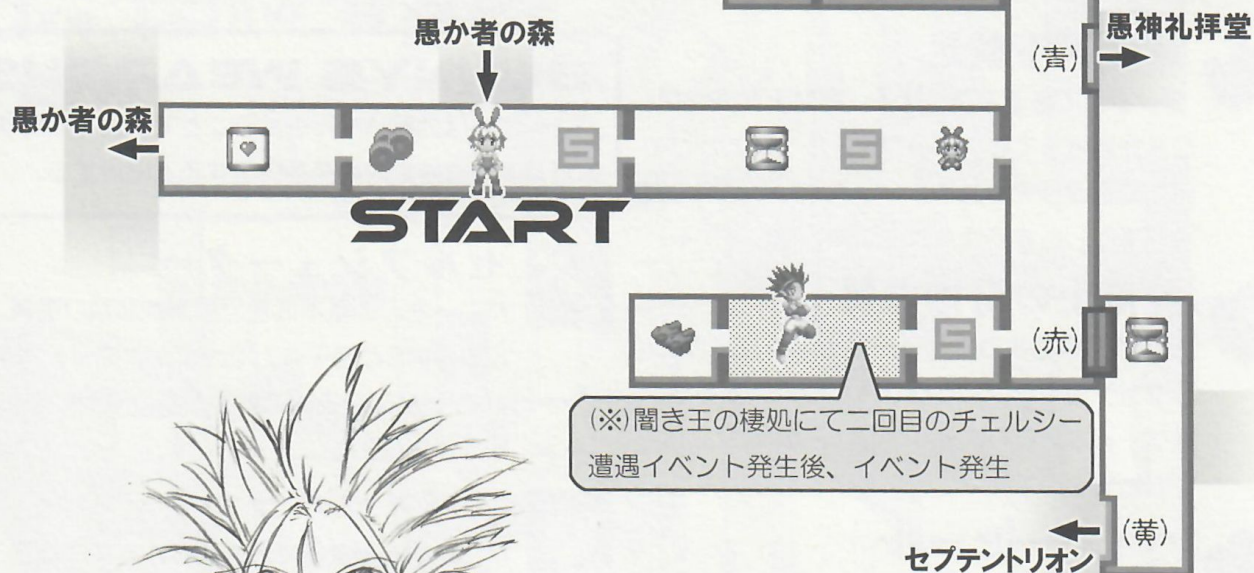
ブラックウイング

攻防のバランスに優れた中距離用の飛び道具。
攻撃力は6と弱めだが戻りの貫通能力で数値以上の威力があり、判定も若干広めになっている。
最大連射数8。

六本木ミサイル

バニーさんの謎のホーミングミサイル。
一番近くの破壊可能オブジェに自動的に誘導されるのだが、こんな地形じゃ上手く機能するわけないですよねー。最大連射数12。

魔神のゴミ捨て場

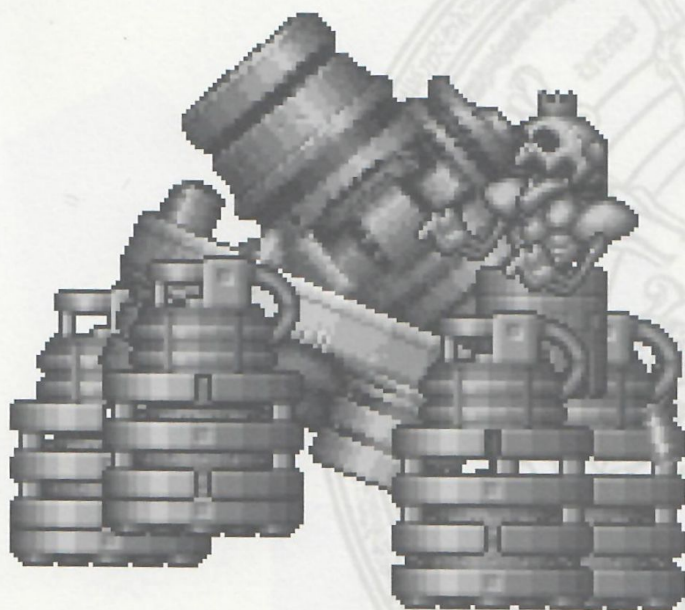
唐突に太った神の使いがぽっくり絶命してしまったのでバニーさんは仕方なくそこらへんを練り歩いてみると何やら立て看板に太った神の使いからのアドバイスが色々と書かれているのであった。実に用意が良すぎな話なのであるが、困っていたバニーさんはとりあえずそれらの通りに洞窟の奥へと入っていくのだった。

第一の魔神 エル・ボボンボイ

最初に戦わされる羽目になる魔神さん。

第一であることに存在意義を感じているらしく、無理矢理二番目に回すとガチギレして本気で襲い掛かってきたりする。困ったことにGAME RESULTボス特殊撃破条件である。とはいえアイテムを集めてから挑めば、それほど強くないので割と楽に倒せる…んだがその場合ダッシュ抜きで攻略しなければならない。

元々は南のほうの砂漠で暴れまわっていたジン(精霊)であったが、先代妖精王によって正拳ファイト一発で調伏された後、妖精王に絶対の忠誠を誓う。

といっても妖精王のほうはあまりそういうのいらない系だったので一方的につきまとわれて面倒くさくなったので、デクロノス封印の第一の魔神になってくれよ第一だぞ第一とか丸め込まれて第一の魔神となる。

なので第一なことに非常に拘るのだが、チェルシー本来の正規ルートではやっぱり二番目ぐらいであっ(略

第二の魔神ピョア・アーァア

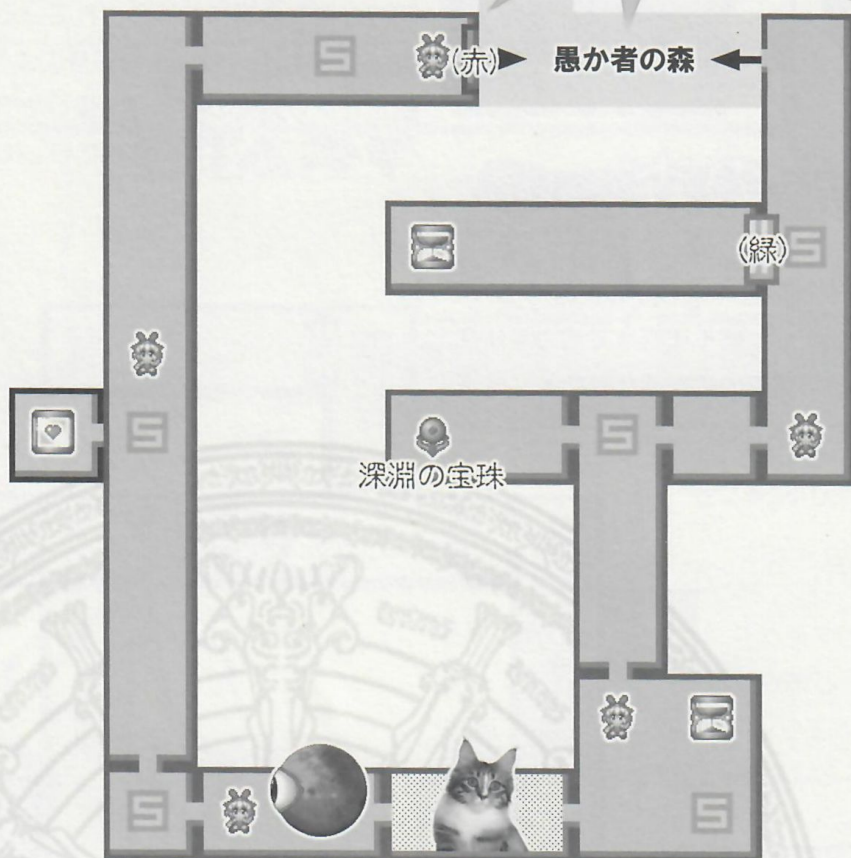
二番目に戦うことになる魔神さん。場合によっては最初に戦うことになるが、順番は割とどうでもいい。
彼は三千年ほど前に外宇宙から飛来した機械生命体ン・ピー・ポコ族の首領思考群であり、簡単に言うと王である。飛来する際に酷い損傷を受けずいぶん長いことかけて修復を続けてきたのだが、まだ言語野などに幾らかのトラブルを抱えているようである。
魔神の洞窟のシステムは彼の手によるもので、本来は再び宇宙へと帰還するための準備をするための施設であったが、通りかかった妖精王に色々言いくるめられ何故か第二の魔神をやらされている。
彼らン・ピー・ポコ族は骸骨のような外見をしており脱走したり物資の調達に出張した下っ端が時折地上で目撃され、ゾンビ扱いされたりしているようだ。

愚か者の森

猫暖房発電所の豊かな熱源を利用した緑化地帯として作られた森。だったのだが、数千年経って周辺原住民により聖地として土着の精霊の像が置かれた上、像をゲートとして怨霊がにじみ出てくる魔界と化した。

(黄)
(青)
このエリア侵入時に、チェルシーによる
魔神のゴミ捨て場左側のゲート破壊フラグ成立
魔神のゴミ捨て場
禁じられた猫暖房発電所
(赤)
禁じられた
猫暖房発電所
一回目のチェルシー遭遇イベント発生

禁じられた猫暖房発電所

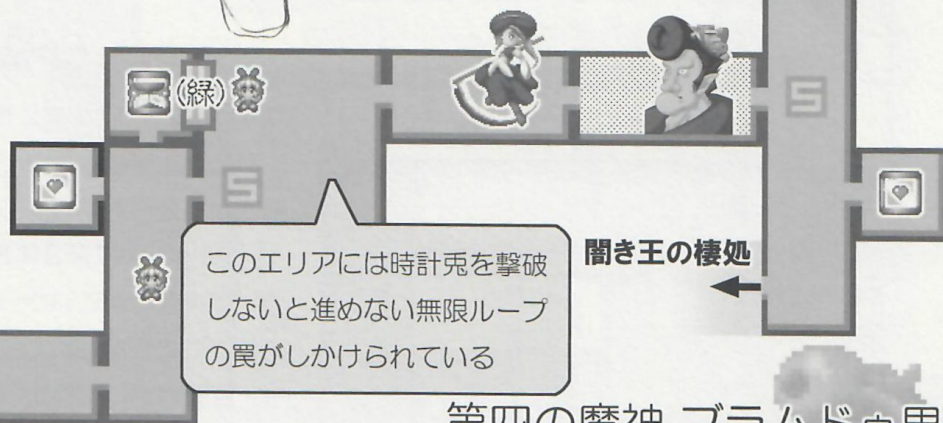
猫暖房という仕組み自体の歴史は古く、一万年以上も昔に遡れるとも言われている。人類の歴史は猫と共にあったように思えるが、猫からすればどうでもいい。
そのあったけえ猫暖房を無限の動力源として利用したのが猫暖房発電であり、その威力は猫あったけえのと幸福による無限連鎖によって周囲の一帯が灼熱地帯と化すほどである。それってやっぱり制御できてないんじゃないですか？とツッコミが入ったので猫暖房発電はひとまずそのお役目を終えることになった。

月ノ影 エンディミオン

空に映し出された月に擬態する影と思われていたが実はムーン土下座衛門という全く別の種類の生物であることがつい最近の研究で判明した。
ムーン土下座衛門とは地下の空洞を好んで生息する球状の軟体を持ち、岩盤などの隙間を這いずるように動き回るという妙な生態をもっている。
ある程度まで成長すると隙間を移動することができなくなり、その場の周囲に近づくものを餌にしながら一生を終える。うっかり変なとこに挟まった場合はそのまま餓死してしまう。何だこれ。

第三の魔神 ヌコ・ド・マロン

偉大なるお猫様の幸せもっふもふパワーによってもたらされる猫暖房発電所のメインジェネレータ。
この猫暖房発電所は既にお役目を終え、ひっそりと余生を過ごしていたのだが、禍古神デクロノス封印の際、封印機構の動力源として第二のお役目を与えられた。
のであるが、本来の来訪者であるチェルシーより先にバニーさんがやってきてしまい、その上言葉も通じなかったので、よくわからないうちにやられてしまった。
なお、猫暖房発電所はメインジェネレータが撃破されてから538時間後臨界に到達し木端微塵に爆砕する。

死神人 セレナ・ミルフォール

ミルフォール家とは東欧にて怪物等のハンターを生業とする一族であり、吸血鬼専門というわけではなかったが近所の専門家一族が経済的な理由から廃業断絶して以来、吸血鬼狩りを請け負う機会も多くなっていた。
実のところ吸血鬼狩りは経費がかさむ割にあまり儲けがない仕事であり(依頼者の教会が神の御心だとかのたまって支払をケチることが多い)、段々面倒臭くなったため、妖精王の誘いで吸血鬼一族をうまく丸め込んで魔神の洞窟に封印の魔神として束縛することの成功したがセレナもその番人となる宿命を負うことになった。
よく勘違いされているのだが、死神と呼ばわりされているが実際に死神というわけではない。のだが、仕事などでなにかと都合がいいので特に否定はしていない。

第四の魔神 ブラムドゥ男爵

4番目の魔神は、へ、へんだいだー。
昔々、トラソッノレバニヤとかいう国にいた竜大公といふ人物があり、色々あって悪魔に魂を売って吸血鬼となったが、すぐにヴァンパイアハンターがどこからともなく殴りこんできて上下に激しく動いたり高速でバックダッシュ連打しながら心臓に杭を打ち込んだので滅ぼされた。その竜大公にはカミラという娘があり、彼女もまた竜大公のついでに吸血鬼化されていた上、下半身が丸出しの全裸のへんたいであった。
その遠い血縁であるらしいブラムドゥ男爵もまた当然ながらへんたいであり、その全裸力(ぜんらちから)で幼女などを一瞬で即死させることができる。すごい。
おまわりさん、あのへんです。

愚神礼拝堂

かつての宗教弾圧によって打ち捨てられた、痴愚女神モリアを祀る聖堂。かなり長いこと放置されていたが、いつの間にか吸血鬼一族の遠い血縁であるらしいブラムドゥ男爵が勝手に引っ越してきた。
魔神の洞窟はいくつかの異なるエリアが妖精王による妖精のゲートで連結された構造になっている。これは分割した禍古神デクロノスの力を分散させつつ上手く管理するための仕組みであった。

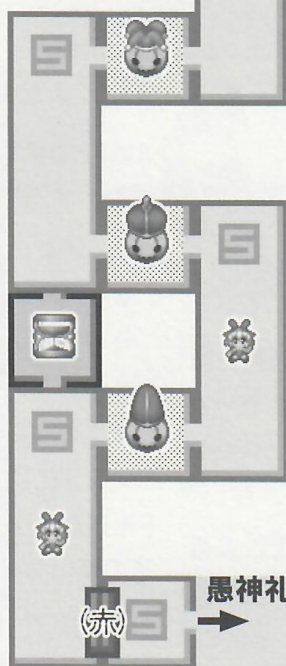
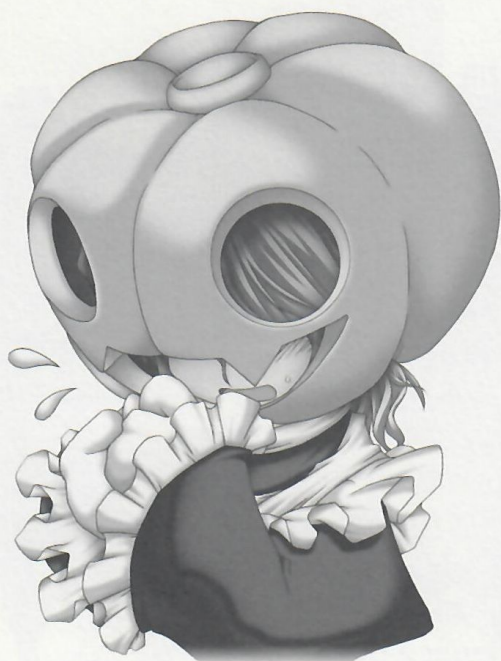
翡翠の天獄塔

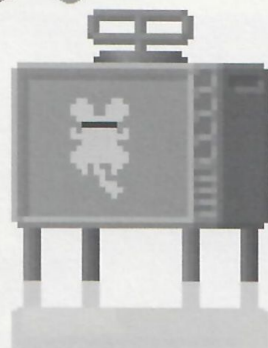
元々は大昔にカボチャー族の姫のために建てられた塔なのだが、あらゆる時間の狭間に普遍的に存在している特殊な建造物であった。具体的にどういう状態かというと、特定の場所に設置された扉からいつでも同期された時間軸上の塔に出入りすることを実現する。
いつでも姫のかわいい姿をみたいというパパが作らせた仕組みであり、おまわりさん多分このへんです。

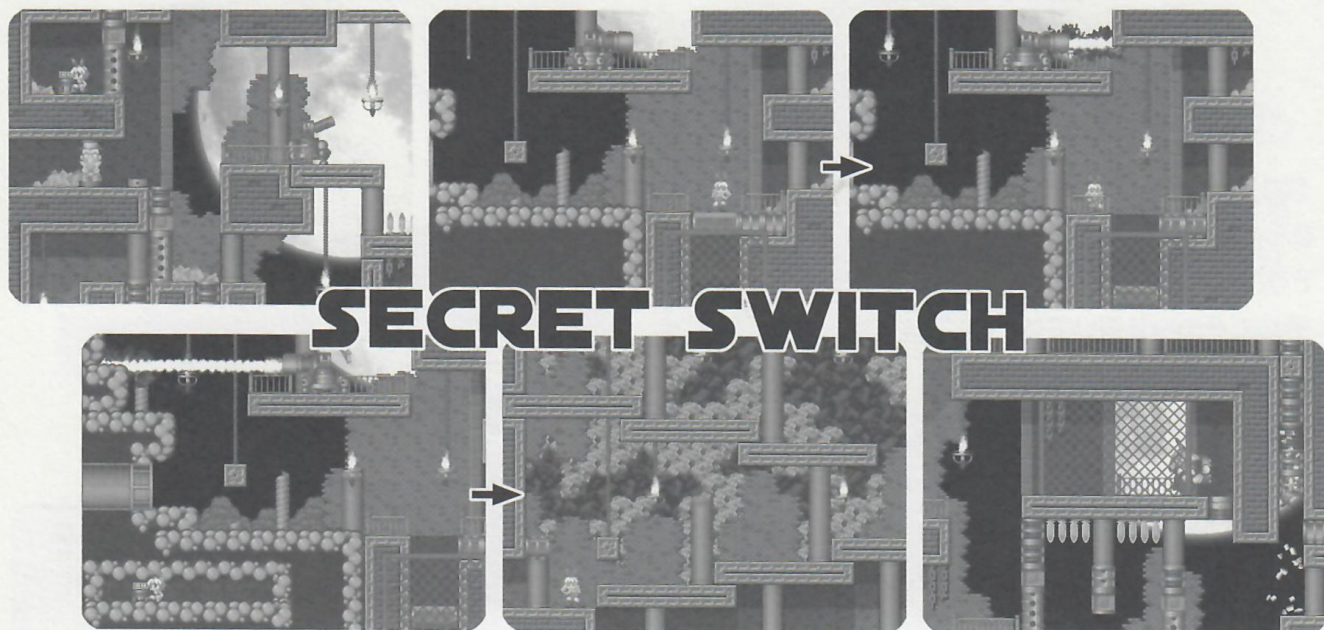
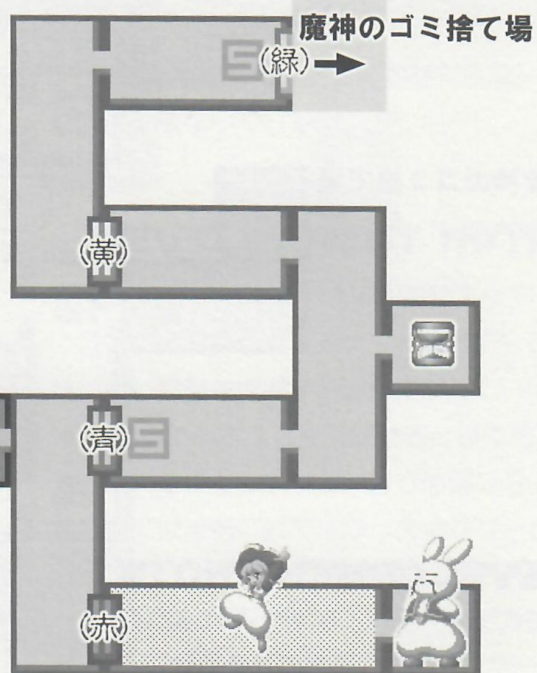
第六の魔神 ハロウィンアリス

カボチャのお姫様。
計り知れないほど内気なので、被っている頭の南瓜を家族以外の前で外すことはありえないビーム。というか南瓜を被っていても他人とはマトモに会話できない。
パパはローマで法王様をしているの。

DEVELOPMENT NOTE

天獄塔は礼拝堂の次に侵入可能なエリアであるが、難易度はダイナマイトボディを前提とし取得を誘導する調整になっている。
色々あって中ボス３体飛ばせる仕様で落ちついたのだけどこいつらかなり面倒なので結果的にはまあこれでよかったのかなーと。
もうひとつ、天獄塔は困ったことがあり、壁蹴り前提のマップ構成になっていたためアイテム制限プレイ時にも壁蹴りアイテムは取得必須にするしかないかなぁと考えていたのだが、麒麟の宝珠(黄)取得でもう1つルートが作れることに気が付いたので急遽空中パリィだけで登れるように隠し通路を無理矢理追加して結局壁蹴りなしでも上に行けるようにしてしまっていた(笑
空中パリィで登る通路もやってみるまで出来るかわからなかったけどやってみたら出来てしまったのでゲラゲラ笑いながら仕上げたのは、今考えてみると割と正気の沙汰ではない気がする。

闇き王の棲処

昔から都合のよくないものは土の中に埋めてしまえばなんとかなると信じられていた。そうして、地の底はそういったよくないもので満ち溢れた世界となった。
そしてその中を覗いては、いけないのだ。

DEVELOPMENT NOTE

悪戯けをする為だけに作られたようなエリアである。
ダークゾーンとか看板のオチを見せるためだけにわざわざあんな回りくどい作りになっているのだ。別にあの看板を読みにいかなくても先には進めるのだけどやっぱり読みにいきたくなっちゃうよね！
その後のチェルシー遭遇イベントの辺りも相当回りくどい構造になっているのだけど、時間巻き戻しまで気が付いてくれた人はどれだけいたのだろうか…？
このときの時間を飛ばす処理については今ももう少しマシな処理の方法はなかったのかなーと思うのだけどあまりいい方法を思いつかないうちにマシンパワーでなんとかなってそうな時代になってしまった。あばば。
余談だがGundemoniumRecollectionのマトリクスサファイアの処理は時間飛ばし処理の再挑戦なのだ。

セプテントリオン

かつて天上から墜ちてきた星の海を渡る浮舟の残骸を機械生命体ン・ピー・ポコ族が修復したものである。

正確には発見時にはもうちょっとマシな状態だったのだが、地球に墜ちたときにかなりボロボロになってしまい最近ようやく主要系統が一通り目途がたったが、中央部分のエネルギープラント系に寄生していた宇宙カボチャが好き放題我が物顔に繁殖している始末。

と、困っているところにボロ布のような太った兎を抱えた妖精王がやってきて「これちょっと封印しといてくれや」と言って一番奥の穴に放り込んでいったので本当に困ったぞう。

ネクスト妖精王

チェルシー・ママナージュ

この物語の真の主人公であり、BunnyMustDie編にて最後に待ち受けるもの。実に7形態もの多様なモードをもってバニーさんに襲いかかる妖精王の618番目の娘。

何故彼女が次の妖精王に選ばれたかというと、それはそれはまた長いお話があったりする。先代妖精王としては、自分の子供を全員集めて「ころしあえー」とかやりたかったらしいのだが、流石に周りが止めた。

というわけでそれなりに若いほうから、ということで白羽の矢がばばーんと刺さったのがチェルシーだった。

王となるためには、先代の偉業を引き継ぐ形で何らかの偉業を成し遂げることが必要であり、その為に選ばれたのが魔神の洞窟に封じられた禍古神デクロノスの再封印の儀式であった。

禍古神デクロノスの封印はかつて妖精王がパンチ一発撃沈し7つの力に分割し各地の施設に分けて封じたのであったが、各施設は妖精の扉という特殊な転移装置によって連結されており、これをまとめて魔神の洞窟として管理していたものである。

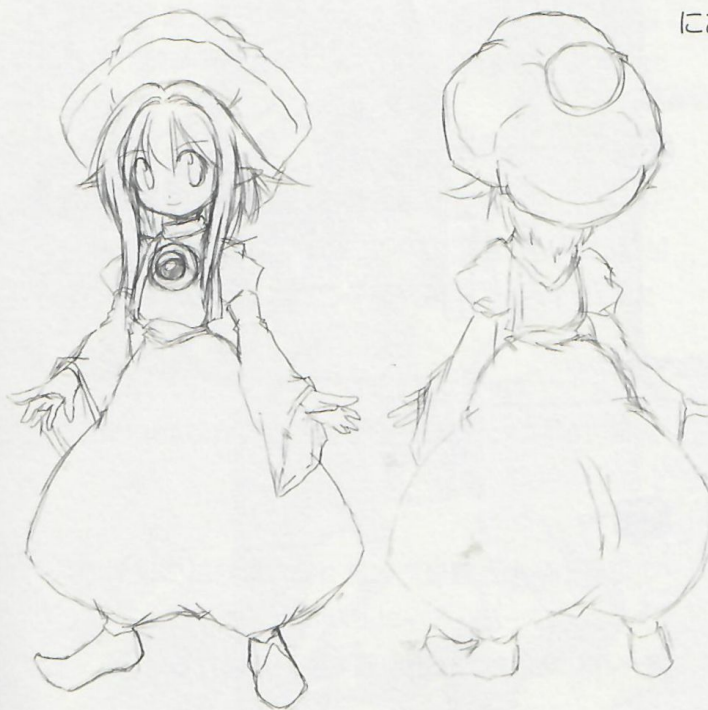
これをひとつずつ全て、それぞれの管理者たる魔神から継承することがチェルシーに課せられた儀式なのであったのだが、何故か通りがかったバニーさんにその大半を先に横取りされているとはチェルシーにとって大誤算であり、テンパって襲い掛かった挙句返り討ちにあってしまうのである。

…後半に続く！(キートン山田の声で

DEVELOPMENT NOTE

というわけでここまでゲームをプレイしていない人はバニーさんをチェルシーさんだと思ってしまうのだが、こちらがチェルシーさんなのである。

下半身のデザインは丸っこいやつにしたいなあと思っていたものの時間がなくてリーフちゃんのをそのまんまもってきてしまったのだけど、これはこれでよかったんじゃないかと思う。

妖精さんというキャラの方向性が決まってからはプレイヤーキャラ時のホバリングなどネタ出しもスムーズで色々助かったのです。

TIME POWER

DEVELOPMENT NOTE

というわけで、このゲームの核になっている様々な時間停止能力について。チートツール等でよく実装されている画面単位状態保存機能いわゆるステートセーブと同等の機能を使い、フレーム単位で画面情報を置き換えることで巻き戻しなどを実現します。

技術的には直球な実装なのであまり変わったことはやってないんですが、画面内オブジェクトが256個なのでそこらへんの最適化と、巻き戻しを実装してみたら等速で巻き戻すとテンポが悪いので加速するようにして、その分スキップするフレームの情報はいらなくなるのでじゃんじゃん捨てたら結構長く巻き戻せるようになってメイドさんもびっくり。

1 タイムストップ(時間停止能力)

発動している間、時間が停止し、その分タイムパワーを消費する。停止している空間のなかをバニーさんは動くことができ、飛び道具も使用可能だがある程度の距離を離れるとそこで停止する。解除すると動き出す。

2 リバース(時間逆行能力)

タイムボタンを押しっぱなしすることで発動し、最大300フレーム時間を巻き戻すことができる。停止能力同様バニーさんは動くことができるが、時間操作中の世界は非常に不安定なので何が起こるかわからない(汗

3 リコール(再試行能力)

ライフがなくなってしまったときに、エリアの最初の状態からやり直せる。人形アイテムを1個消費する。

主にチェルシー戦で効果を発揮するための能力。

4 エターナル(完全時間停止能力)

時間停止能力が強化され、解除するまでずっと停止するようになった半面、60フレーム分のタイムパワーを必ず消費するので取り回しは若干悪くなっている。

また、ふみつけ攻撃をヒットさせたりするなどの停止世界に干渉する行為を行うと停止状態が崩れ易くなる。

5 ブースター(加速時間能力)

バニーさんは加速し、周囲の時間が相対的に遅くなる。

この能力の必須場面はないが、時間停止等が無効なものに対しても速度低下の効果はもれなく有効である。

6 リカバリー(再生能力)

失われたライフを回復させる。この能力も必須に場面はないが、回復能力が役に立たないことはない。

タイムパワーに余裕があるときはどんどん使おう。

7 オルタナティブ(代替時間能力)

最後に解放される、チェルシー編解放のための能力。

8- ???

7番目の能力が最後だと言ったがあれはウソだ(笑

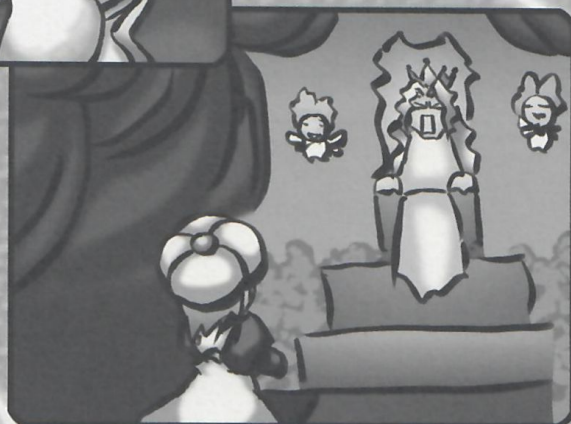
タイムパワー8レベル以上かつダイナマイトボディで隠された秘密をこっそり暴く能力が備わるぞ！

EPISODE 2: CHELSEA AND 7DEVILS

むかしむかし。まだ時の流れが穏やかであった時代。
時間というものは兎たちの手によって管理されていました。
兎たちがクソ真面目に時間を管理していたので
人々は安心してのんびりと暮らせていたのです。

ところがあるとき、いらん知恵のついたある悪い兎が人々の時間を奪い、
自分のためだけに使おうと考えました。
そしてその悪い兎は、魔神デクロノスを名乗って好き勝手に時間を使い
時を奪われた世界は大混乱に陥ってしまったのです！

妖精の王は初めのうちは関係ないね、とシカトこいてたのですが
あまりにも世界が混乱してしまったので仕方なく立ち上がり
これをイッパツ見事こらしめて
深き地の底に封じ込め、再び平和が訪れたのでありました。
そして兎たちは時の管理の仕事から追放されてしまい
世界に散っていったのです。

それから長い年月が流れ
長寿を誇る妖精の王も流石に老いたので引退を決意しました。
妖精の王を継ぐは王の618番目の娘、チェルシー。
王の役目を継ぐ為にこの洞窟を訪れたところから
物語は再び始まります。

CHELSEA AND 7DEVILS WORLD MAP

X8 X10 X20

ITEM

翡翠の天獄塔

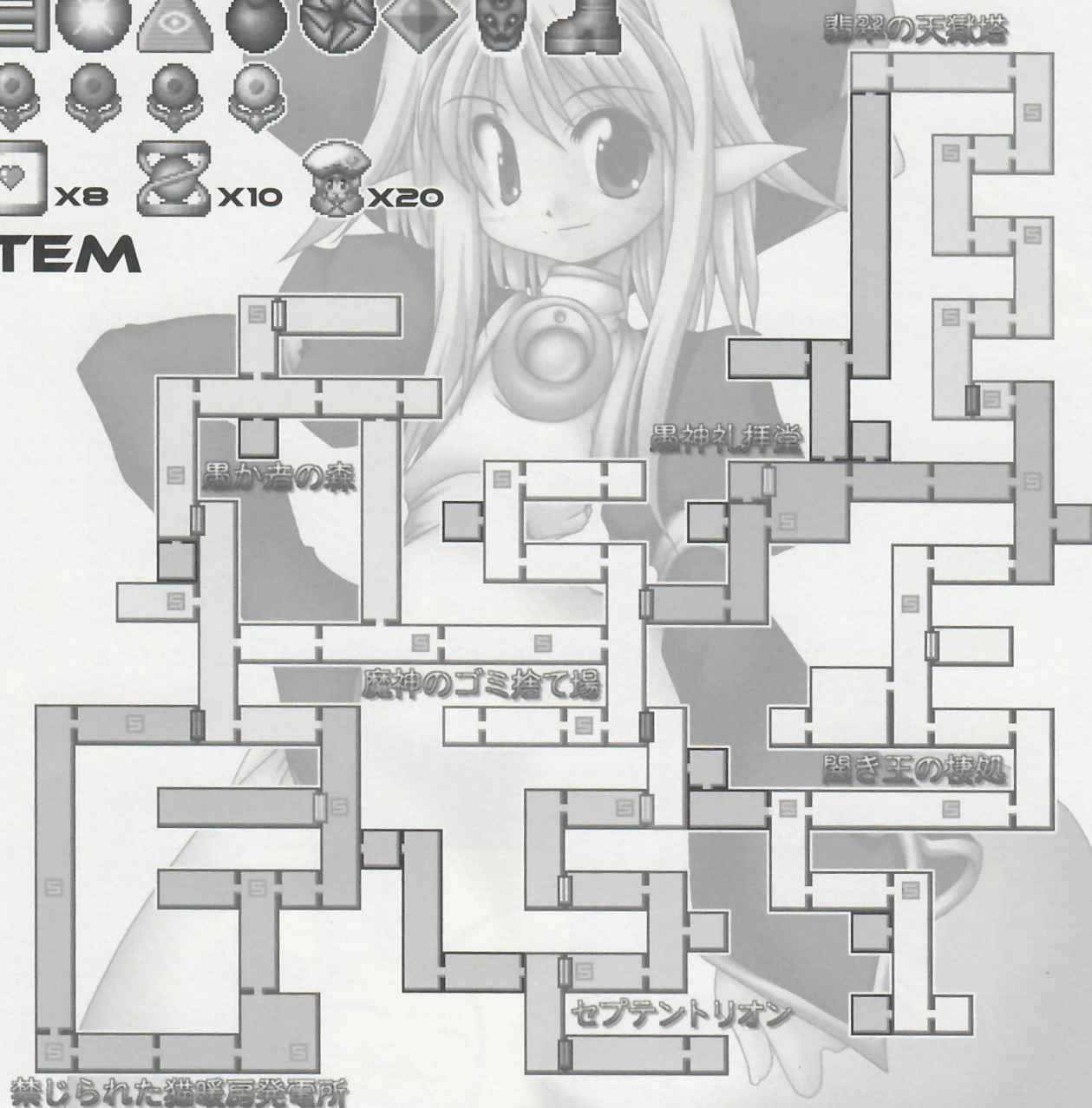
愚神礼拝堂

愚か者の森

魔神のゴミ捨て場

闇き王の棲処

セプテントリオン

禁じられた猫暖房発電所

DEVELOPMENT NOTE

後半戦となるChelsea and 7devils編はスタート地点こそ同じだが、先に右側エリアへの経路が解放されるため、前半とは逆回りのルートを通ることになる。
メインエリアは前半とほぼ同じマップ構成になるが、隠されたエリアでは部屋配置自体が異なるものが多い。
というか右上のほうとか増築にも程があると思う。
Chelsea編はBunny編に比べてアイテムの能力による経路拘束が強いのと空中パリィでのインチキ臭い移動がないので、工夫の余地が余りなかったかもしれない。

CHELSEAS ABILITIES

チェルシーさんもアイテムによって様々な能力を得る。
1個回収するとアイテム回収率が2%増えて嬉しい。

はしご

はしごを持ち歩くと練り歩くのに便利である。何故攻撃判定がついているのか疑問に思う人もいるかもしれないが、はしごで殴られたらそら痛いに決まっているだろう。尚、攻撃力は40。

グレネード

ゲートを破壊する爆弾みたいな魔法。破壊できないのもあるがそれは飾りだ。騙されたな！そんな目の前で爆発して大丈夫か心配になるが6フレーム目から40Fの間無敵なので問題ない。

アンゼンブーツ

トゲ地形を破壊することができる頑丈な靴。靴なので足元しか破壊できないように見えるが実は全身どこでも大丈夫だ。多分超でかい靴。
バニーのヒール同様に踏みつけ攻撃強化つき。

真実の瞳

マップに隠された秘密を露骨に暴く空気読めてないアイテム。露骨すぎるゆえ誤った方向へミスリードすることもあるがそれは仕様です。
たまに反応しなかったりするので過信は禁物。

バーミリオンロード

時間を吹き飛ばし、その間自由に動くことができるというよくわからん能力。一定時間無敵移動可能程度に考えればいいんじゃないかな。

神の怒り

力ある波動によって周囲を吹き飛ばす神威。
エリア内の敵に対し耐久力56減少させる効果とセプテントリオン最深層の隔壁を破壊する。
マナ3個消費するが、発動するには2個でいい。

宇宙風車

空中ジャンプができるようになる。
使用時にマナをいちいち消費するのであまり使いどころはないのだが、幾つかのアイテムを回収する際には役に立つんじゃないかな。

意志のような物体

被ダメージ半減効果と高速移動可能になる。
本当はショットに石化効果付与する筈だったんだけど処理追加するの面倒になったのと別にそんな能力なくてもよさげだったので適当に。

灼熱の宝珠 豊穣の宝珠 深淵の宝珠 麒麟の宝珠

各種ゲートを開けたり閉めたりする鍵だった。のだがチェルシーさんはショットで破壊する。下撃ちを撃ち込むと一気に壊せるぞ！

虚ろの器

ライフが10増える。
BunnyMustDie編と特に効果が変わらないのだが、割と変なところに隠してあったり、アイテムかと思ったら飾りだったりとか色々アレ。

黄金色の魂玉

マナパワーが1個増えるおじさんの金の玉。
玉ひとつひとつに何かの魂が手作りで丁寧に封入されているが使うときはそんなこと気にせずババーッと派手に使う。もりもり使う。

秘薬エリクサー

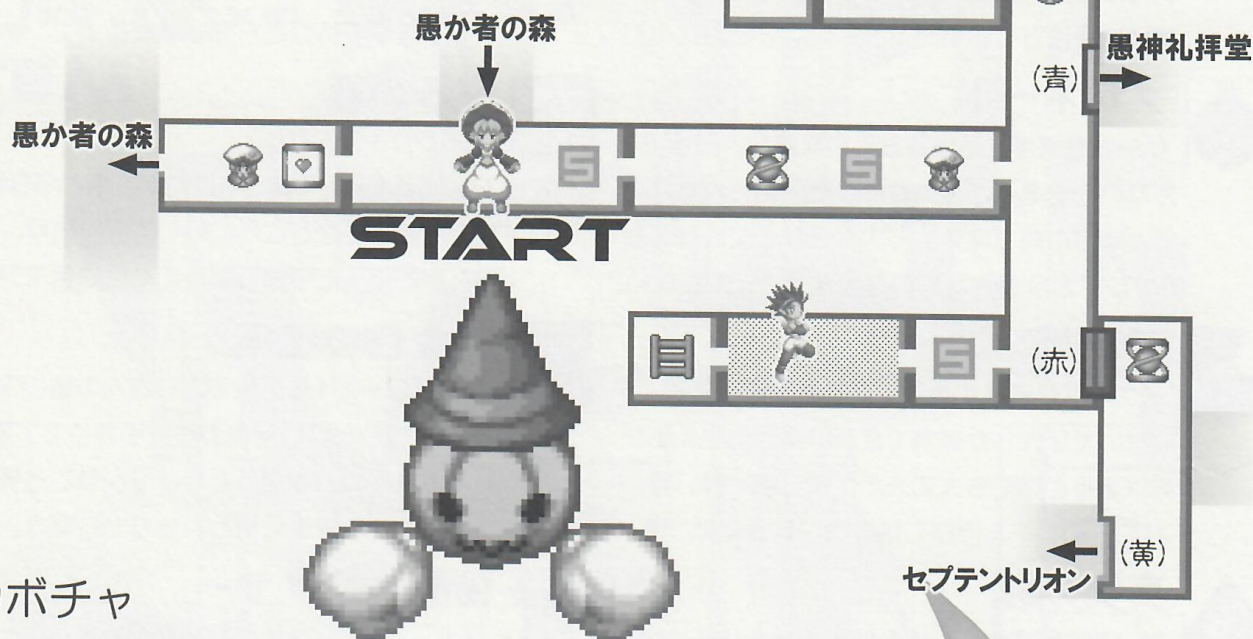
ライフが0になったとき自動的に生き返らせてくれる超お役立ち便利アイテムただし消費制。
勝手に使うなよと言うかもしれないがエリクサー使えない病に対する処方箋はこれしかない。

CHELSEAS WEAPONS

チェルシーさんの武器はショットとブラスター。
魔神を倒し力を得ていくことでパワーアップする。

ショットは立ち/しゃがみと撃ちわけることが可能でしゃがみ中とはしごにつかまっている状態は連射速度が速い。
ジャンプ中に下方向にも撃つことができる。
ショットは魔神を倒すごとに5wayまで強化されてゆく。
ブラスターは少し使いにくいがフルヒットで112ダメージという高威力になる。

魔神のゴミ捨て場

バニーさんによって発動されたオルタナティブパワーによりチェルシーはバニーさんが魔神の洞窟を訪れるよりも少し前の時間へと飛ばされていた。ほとんど全ての力がバニーさんによって奪われていたため、今回は前よりも苦しい探索になるようであり、チェルシーはげんなりしながら洞窟の奥へ向かうのだった…。

カボチャ

どこにでも普通にいる野生のカボチャであり、当然のことながら魔神の洞窟にもたくさん棲みついている。

元々は妖精の国の祖霊であったとされるが、実際にはところ構わず火を吹きかける迷惑な悪霊だったらしい。今見かけるカボチャどもも概ねその傾向を引き継いでいるようで、普遍的に邪魔なので適当に駆除される。

カボチャが多く生息するような地域では、カボチャが妖精の扉から帰還する癖を利用したカボチャホイホイなる駆除罠がよく売れている。

また、食用には向かないらしい。

DEVELOPMENT NOTE

Chelsea and 7devils編はオマケみたいな感じで軽く駆け抜けてもらって終わりにしようと最初の段階では考えていたのだけど作ってみたら思ったよりガッツリした感じでしっかり後篇になってしまってあばばば。

とりあえずBunnyMustDie編と露骨に違うルートにして、何処に行くのかわからない感は出せた気はする！

愚神礼拝堂

この礼拝堂はブラムドゥ男爵の領域である筈だったがどういうわけかもぬけのカラだった。全ての魔神から力の継承を行わなければならないチェルシーとしては大変困るのだがとりあえず先を急ぐことにした。

翡翠の天獄塔

（緑）

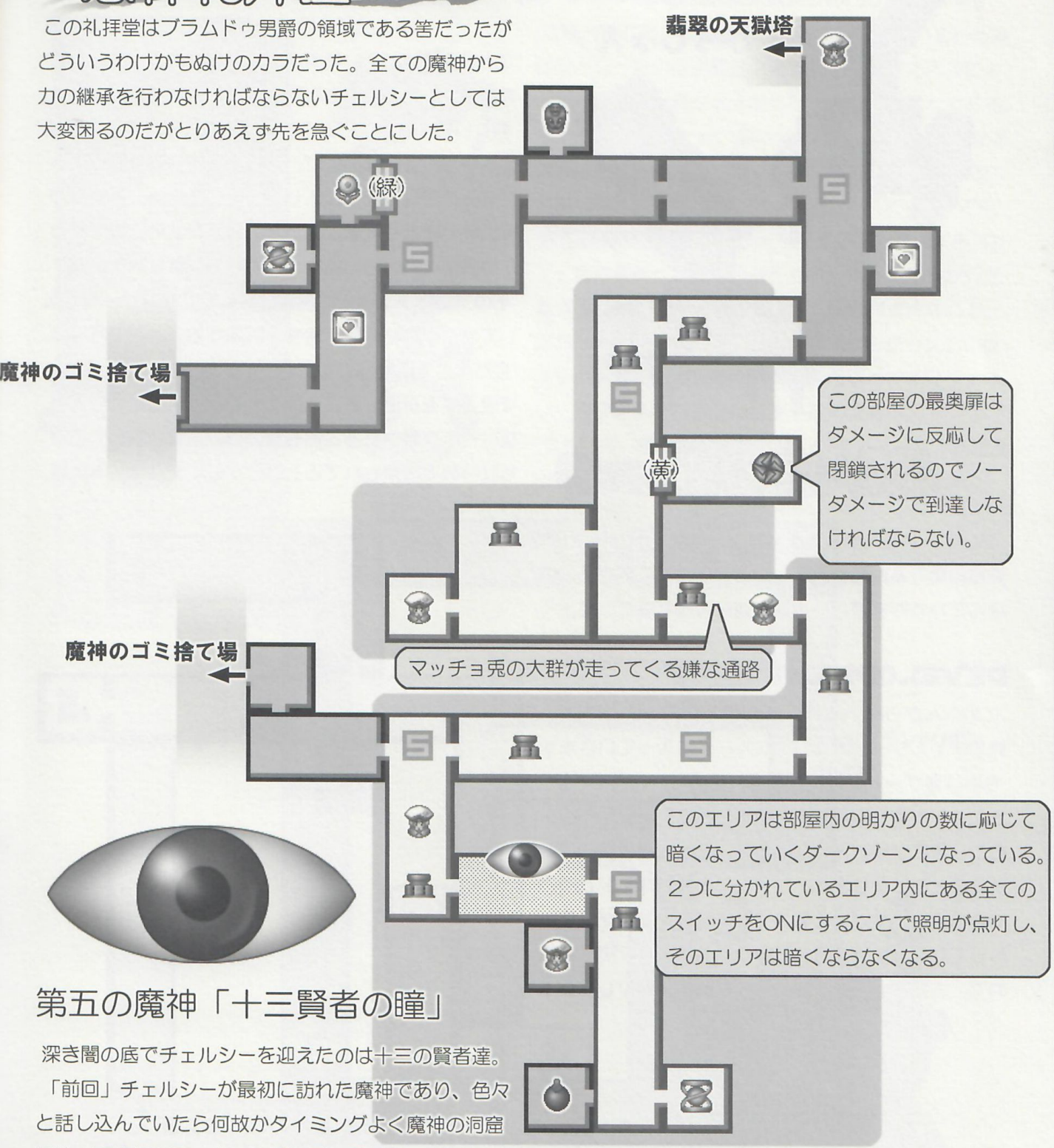
魔神のゴミ捨て場

この部屋の最奥扉はダメージに反応して閉鎖されるのでノーダメージで到達しなければならない。

（黄）

魔神のゴミ捨て場

マッチョ兎の大群が走ってくる嫌な通路

このエリアは部屋内の明かりの数に応じて暗くなっていくダークゾーンになっている。２つに分かれているエリア内にある全てのスイッチをONにすることで照明が点灯し、そのエリアは暗くならなくなる。

第五の魔神「十三賢者の瞳」

深き闇の底でチェルシーを迎えたのは十三の賢者達。「前回」チェルシーが最初に訪れた魔神であり、色々と話し込んでいたら何故かタイミングよく魔神の洞窟にやってきたバニーさんに全部ごっそりかっさらわれてしまったというのがこれまでの雑なあらすじ。

全てを知るものの一族であり、前回何が起こったのかを把握している。ゆえに今回は手短に済ませてくれた。

壁の穴の数をよく数えてみると全部で28個であり、実は数が合わなかったりするのは公然の秘密だ。

闇き王の棲処

この世のよくないものをとりあえず放り込んでみた闇の世界へとチェルシーは足を運んだ。正確には二回目であり、前回は洞窟で一番最初に訪れた場所である。

そこでは全てを知るものがチェルシーを出迎えた。

全自動迎撃多脚歩行砲台群

ン・ピー・ポコ族が施設内警備のために配備した装置で施設を損傷しない特殊なビーム兵器によって侵入者を撃滅せしめるとても有能なシステムである。本来は。
割といろんなところがポンコツになっていて修復作業の手が足りていないので、とりあえず一通り動くようになった段階で実務投入してしまったため、不具合が多いのでまず侵入者かどうかの判断が非常に雑でありとりあえず動いているものに対して迎撃行動をとる。
その上カボチャなどの悪霊に対してはセンサーが対応していないため認識できず、駆除することができない。
全然まともに動作していない状態なのだが、とりあえず侵入者を排除することはできるし、可動範囲に入らなければ攻撃されることもないし、不具合直してる暇もないので放置されてるというすごくデスマじみた話。

愚か者の森

グレネードを入手したチェルシーはゲートを破壊して洞窟の更なる深部を目指したその目の前に広がるのはなんだかまがまがしい中途半端に歪んだ森だった。

DEVELOPMENT NOTE

このへんからBunnyMustDie編でバニーさんが垣間見たチェルシーとのニアミスルートに入っていきます。
今回は青ゲートが最初から通れるので、ここで一旦、上ルートへ寄り道する人もいることでしょう。一番上のエリアにはまだ入れないので、結局もう一度ここに来ることにはなります。がインチキ臭いアイテムno.1である真実の瞳が拾えるので、実際真実の瞳があるからってかなり滅茶苦茶な配置してあるような節もあるので、さささっと取っておくのが賢明なのでしょう！

禁じられた猫暖房発電所

灼熱地帯と化した猫暖房発電所の爆発を食い止める為課題となったのは猫暖房による猫あったけえ汚染によって作業員が全員ダメ人間になってしまうことである。
これを克服するため、猫に知恵をつけて作業員とする試みは猫作業員がカリカリを要求するばかりで一向に作業しないことで失敗した。猫様が働くわけないのだ。
次に猫耐性をつけたヒューマノイド「カワイイネコサン」を作業員とする試みが行われ、やっと作業が行えるようになったが、暑くて全裸で体裁がよくない上、猫あったけえ汚染を回避できる地域から送り込むのは効率が悪いため、現地での増産を可能とする猫ジェネレータが導入されることに至ったのである。
今もなお、猫暖房発電所ではカワイイネコサンが増産され日々作業を行う体制が維持されているのだ。

DEVELOPMENT NOTE

猫暖房発電所はループ形状に作ってあったので右回り左回りどちらからでも回れるようになっていたので、せっかくなのでChelsea and 7devils編では逆回りに回るようにしてみたけど割と良い感じになりました。
途中、セプテントリオンへつながる分岐ルートがあるンですが、ここはも少し露骨にわかり易くしておいてもよかったかなーと今更ながら。BunnyMustDie編で気が付いてくれる前提だったんですが実質正規ルートなわけで、変なとこに入っちゃうドキドキ感も演出したかったのでここらへんの匙加減は本当に難しいデス。

セプテントリオン

猫暖房発電所側にひっそり設けられたセプテントリオン裏口から進入したチェルシーだが最深部は厳重にシールドで封印され入ることはできなかった。
これを突破する手段を調達するため、チェルシーは一旦セプテントリオンを後にする。

宇宙カボチャ

セプテントリオンが星の海から落ちてくるとき、一緒にくっついてきた、原始的な生物。エネルギーが貯蔵されている場所を好んで集る習性があり、セプテントリオンのパワープラントに寄生して増殖している。
設備の駆除システムはこれに反応できてはいるようで一応駆除はされているのだが、パワープラント周辺は迂闊に手を出せない部分なので異常な増殖速度の速さもあってなかなか駆除しきれていないようだ。

愚神礼拝堂

愚神礼拝堂を再び訪れると、今度は留守ではなかった魔神ブラムドゥ男爵がチェルシーを出迎える。
非常に紳士的な吸血鬼ではあったが、どれだけ丁寧な物腰で振る舞っていても根本的にやっぱり変態であることに変わりはないのである。

DEVELOPMENT NOTE

Chelsea and 7devils編ではセプテントリオンに割と早い時期に入れるというか、当初の設計だと後半はさくっと軽く流す程度のボリュームの予定だったんでそのままラストに突入してもいいかなー程度に考えていたんですが、前篇後篇と同程度のボリュームになってしまったので、ここではチラ見せになりました。
愚神礼拝堂では初回だといきなり中盤の難所であるセレナ戦が入るのは厳しいかなということで、初回は留守にしてもらったので二回目にてやっとご対面。

DEVELOPMENT NOTE

Chelsea and 7devils編では最後に訪れることになる天獄塔エリアは、はしごがあるためか割と難所らしき難所もなく、さくっと突破できるだろうなと想定されたので、裏口的な隠しエリアを追加しました。

場所はノーヒントだとかなり嫌らしい配置ですが真実の瞳があるので大丈夫でしょう。

追加された隠しエリアはエリア設定的には礼拝堂になるんですがこれはBGMをアレにしたかっただけなので、エリア領域としては大体天獄塔エリアであると言えます。

ただまあ上から下に一方通行で降りるだけのエリアなのでテストプレイがやたら面倒くさかった場所でもあります。ってそんな感じのこと全体マップの設計のところでも触れてたけど、ホントに面倒な構造。

翡翠の天獄塔

ハロウィンパパが姫のために建てた天獄塔であったがひょんなことから通りすがりの妖精王によって入口が妖精の扉によって魔神の洞窟と連結されてしまった。

ちょっとした手違いだったのだが、割とどうしようもなかったので妖精王はこっそりアリスと話をつけて、パパにはナイショだよ♪ってことにしてもらった。

すぐにはバレないようにこっそり出入りする時間軸を誤魔化しておいたので、たぶんしばらくは大丈夫だぁ。

バニーソーディアンズ

天獄塔はその成り立ちからして、非常に特殊な立地に存在しているので警備にあたる人員も特殊である。

ナイトフォール族はその昔ウサギたちが時間管理の職を失った辺りに分かれた時間の狭間を主要テリトリーとしている種族であり、こういった場所に関わる業務に多く関係している。一族からはみ出した無法者達もそういった場所で野盗紛いのことをしており、時折り元同族同士での衝突になることも少なくない。

クォーツラビット

時間管理の職から全てのウサギが追放された時、多くの様々な派生種族に分かれたが、クォーツラビットもそのひとつである。領域型の時間操作を得意とするが魔神の洞窟ではもっぱら殴るとなにかおきるギミック要員として酷使されている。

すごく…ブラックです。

セプテントリオン

最後の魔神 セプテントリオン昴

魔神の洞窟最深層セプテントリオンにてチェルシーを迎えるのは最後の魔神セプテントリオン昴とその奏演者たるスバル・ママナージュである。

セプテントリオンとは嘗てタオ・サイトロンと呼ばれた虚空整合性訂正機構によって受動的に送り込まれる整合性訂正実働強制装置群の総称である。その実態は用途に応じ常に集積離散する無機的思考構造体であり、その形は事実上無限であるが、実際に形成可能な形態は奏演者のイマジネーター能力に依存することになる。

スバルは5形態を操ることができ、セプテントリオン奏演者としては比較的優秀な部類に属するようである。

遙かな時の流れの果て、奏演者スバルはこの青く白い雲高くなびく惑星に降り立った。正確には落ちてきた。

そして数え切れぬ程の星霜を経て、妖精の王と邂逅し己がこの黄金の地に至った理由を知ったのである。

チェルシーの王位継承のための最後の儀式が始まる。

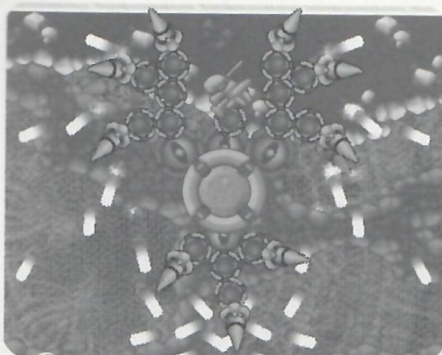
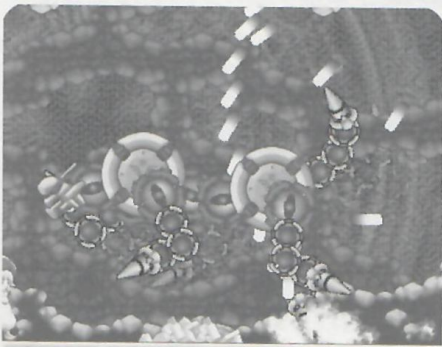
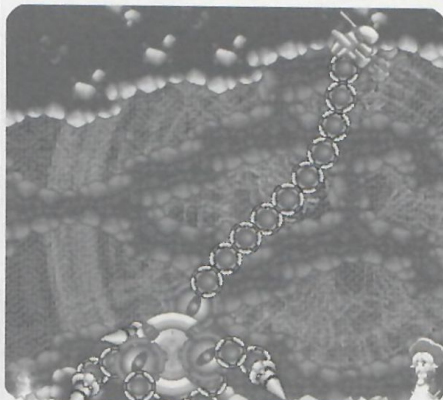
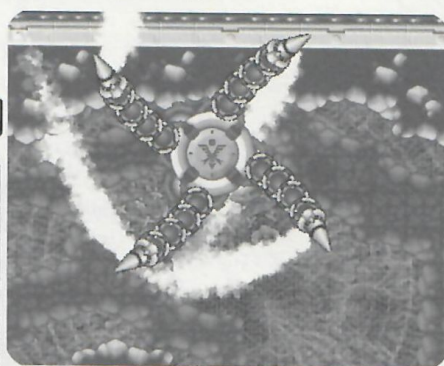
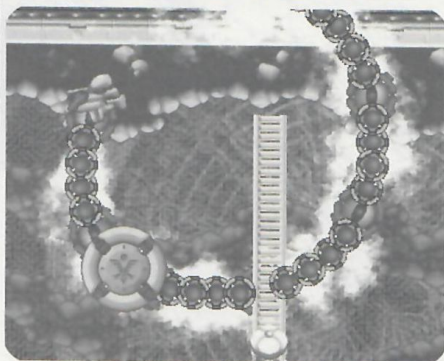
DEVELOPMENT NOTE

横スクロールアクションといえば多関節ボスﾃﾞｽﾖﾈｰと2週間ぐらいかけて作ったみんな大好き変形メカボス。

どの形態も割と満足いく感じに出来たんですがエリアの横幅が3画面と広いので画面外に見えない時間が長くなりがちになるのがちょっと残念だった気がします。

アクションゲームのボス戦は1画面のほうが収まりがいいことが多いですねぇ。

スバルに関しては語りそこねたことが多いです。時間軸を戻すときに一言あってもよかったかもしれない。

GundemoniumRe:collectionの時みたいにフルスクラッチでリメイクする機会でもあればそこらへんもう少し掘り下げてみたい気もするんですが、辛いかな(笑

SUZAKU FORM

KIRIN FORM

GENBU FORM

SEIRYU FORM

Q: なんで真ん中黄龍じゃなくて麒麟なの？

A: 青龍と龍が被っちゃうじゃないですかー もう少しバリエーションのバランス考えてくれよ昔の人。

Q: 麒麟コレジャナイ

A: 渾身のギャグなのでそこは笑っていいぞホラ笑え！

バニー・ザ・ハニーホワイト

紆余曲折を経て、元の時間軸に戻ってきたチェルシーを最後に待ち受けるもの。といっても中身は太った神の使いであり、バニーさんのぴちぴちボディを手に入れるとか大変うらやま…けしからん話である。

バニーさんについては、伝えられていることはあまり多くなく、ただそこらへんの普通のバニーさんだった。

というわけで、今回のお話はもうすぐ結末を迎えるのだがお話の発端である猫耳の呪いは結局解けなかった。

それはまた別のお話…

DEVELOPMENT NOTE

最初の予定ではバニーさんが敵ボスとして登場することは考えてなかったんですが、チェルシーのボス戦を作りながらこのキャラプレイアブルにできそうだナーと思ったあたりからそういう流れになっておりました。

ゴールドバニー形態で使ってくるハートビートクイーンはどこかで使える機会を作ろうかと思ってたんですが、敵を固定して何かする機構はバグの温床になりがちで開発期間の余裕がなくて断念。また機会があれば(略

禍古神デクロノス

遙か昔、兎たちが時間の管理をしていた時代、人々の時間をちょろまかして独占しようとした悪い兎である。時間を独占して具体的にどうするのかは特に考えてなかったらしいが、損はしないのだろう、たぶん。

そんなわけで妖精王に拳一発でこらしめられ力を7つにわけて封印されたデクロノスであるが、バニーさんを勧誘したり、洞窟内に丁寧なチュートリアルの立て看板を立てて回ったりと涙ぐましい地道な努力の結果バニーさんを利用して力を取り返すことに成功する。

その後の顛末はプレイヤーのみなさんも知っての通りの内容になるが、そこまでたどりつけたのも彼が用意して回ったチュートリアル立て看板のおかげなので、彼にも少し感謝したほうがいいかもしれない。

最後の戦いであまり強くなかったことから察しがつくと思うのだが、頭脳派ゆえに腕っぷしのほうはあまり強くないようだ。

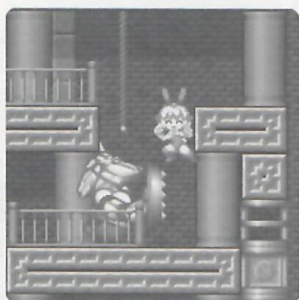
妖精王

妖精の英雄王。王となる前から英雄として数多の偉業を成し遂げ、王となった後も英雄として世界のあらゆる困難をその拳で(物理的に)粉砕してきた傑物である。

妖精であることが詐欺にしか思えないほどの武闘派でだいたいの悪は拳一発で爆沈するため、王の拳一発に耐えた時点で吟遊詩人たちはサーガを書く準備を始めるほどの大事件となる。このせいか年一回の妖精祭りでは王に殴られてみるという余興が用意されており、ほぼ全員一発でもれなく瀕死になるというデンジャラスな催しであるにも関わらず毎年一番人気を誇る。

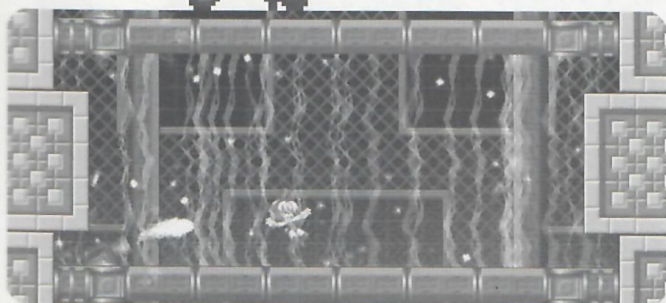
大変長寿なのと放浪癖があるためもう数え切れない程現地妻がおり、子供の数はわけがわからないことになっていたのだが後継者を選ぼうという段になって改めて調べてみたら3桁じゃ収まらない感じになっていて皆ドン引きしていた。そんな中からチェルシーを選んだ理由についてはフフ…と思わせぶりな顔をしていたが実のところ脳筋ゆえに何も考えてない疑惑もある。

割とどうでもいい感じのネタとか。

とある地点でぼーっとしてるとUFOにさらわれる。
最初は礼拝堂エリアの空が開いている部分全部で発動してたんだけどあんまりなので端っこのほうだけに。
この死に方はGAMERESULTの項目のひとつになっているので知ってる人は多いですよねー。

ナイト型の敵が構えている盾は地形判定があるので、壁との間に挟まれると即死判定が発生する。
実はコレ上に乗れる。 本当にどうでもいいことだな？

セプテントリオンの下りエレベータでシャッターの間に無理矢理居座ると全自動電磁皆殺装置による死ぬ迄こんがり焼かれるトラップが作動する。
このシャッターは一番上で待ってると安全に下に降りれてしまうんで待つのが鉄板というのもダルいしその対策で導入したんですが、なんかシャッター閉まった上の部分に無理矢理登れたので閉じ込められてしまうなぁ…というわけで、急遽確実に殺す装置を実装。
今考えてみると、時間経ったらシャッター開ければ良かったんじゃないですかね、てへぺろ。

FAREWELL!!

勝利

EPISODE3: NEVER FORGET ME...

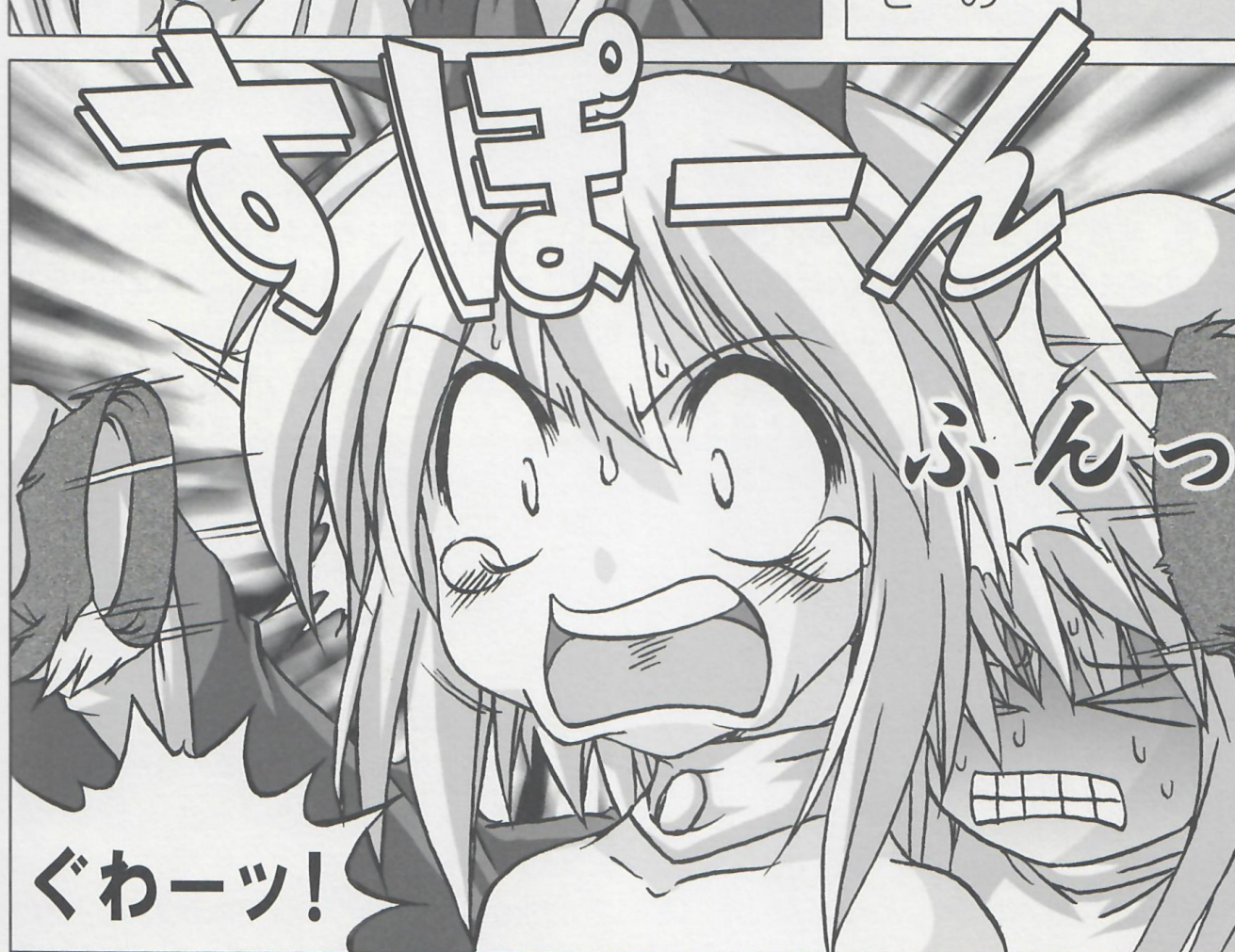
い、いくね…

せーの…

すぽーん

ふんっ

ぐわーッ!

完

ドーモ、紫雨です。PlatineDispositifで制作のゲームの解説のような薄い本もなんだか三冊目になってしまいました。今回はチェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない。で丸ごと一冊。
ページ埋めるの困ったらどうしようかと思ってたんですがフタを開けてみたらむしろ足りない位になってよかったのか悪かったのか。
というか締切まであと一時間ないので相当まいていかないと間に合わなくなってしまいますアババ。

というかもう9年前の話になってしまうのが恐ろしい話なんですが、制作開始はその更に1年前ですから10年前になってしまいますね。うへえ。
ヒトガタハッパの制作が終わった頃でとりあえずSTGはしばらく作らなくていいかなという感じでじゃあそろそろ本格的な探索型アクションでも作ってみますかということで秋から大急ぎでガーッと作ってたんですが、夏～冬の間はやっぱり短く冬コミに間に合わない感じだったんで途中までの様子見版を出したのが2005年の年末の話。このときはまだ時止めと巻き戻しぐらいまでだったので普通のアクションゲームっぽい感じでした。
このとき既にパリィも入ってた気もするんですがちょっと便利な防御手段程度の扱いだったので、まだ色々とおとなしかった時期です。

といっても、最初はその年末までに完成させる気満々だったのでマップは全体的にほぼ全部出来てました(BunnyMustDie編部分のみ)。だもんで後一か月ぐらい余分にあったら半分の長さでその時にリリースされていたかもしれません。
まあラストのチェルシー関連の実装に手をつけたのは年明けてからなので、どー転んでも年末までに完成するとかなかったんですけどね！

2006年に入ってからはチェルシー関連の実装をモリモリ進めた結果、プレイアブルキャラとしていけそうな感じになったのでバニーさん編の後にオマケ的に軽くボリューム少な目のチェルシー編をつけようということで、ここら辺でストーリーにも修正が入って7番目の能力オルタナティブが実装されます。結構その場のノリでストーリーはモリモリ変更されていきます。
最初の計画では元々あった7番目の能力はゴールドバニーで、その後武器も増えていって、最後にハートビートクイーンを取得する流れになってたんですが、この辺でざっくり一旦捨てて後でもう一度実装し直したりとか仕様変更が慌ただしい。
ひとりで作ってるからいいようなものの、多人数で作っててそんなことしたらぶん殴られますね。というか殴ります。グワーッ！

察しのよい方はここでお気づきかもしれませんがバニーさんの9,10番目の能力が特に追加されないのは実装する機会があったときのために未練がましく空けてあったんですが、制作期間がやっぱりそんなもん実装してる暇ねーヅラということで、あえなくファイナルアンサーとなりました。無念。

問題の空中パリィが実装されたのは、割とかなり後のほうで、最初は下に落ちるだけだったんですが何を考えたのか上に跳ねるようにしてしまったために色々大変なことになっていました。

上に跳ねるようにしたのは空中で事故的にパリィが発生したときに下に落ちるとダメージもらってノックバックするより悪い結果になることを想定した対策だったのですが、この実装を行った結果全てのダメージ要素が足場に見えてくるという、見るからにヤバげなギミックに変化しました。もちろんゲラゲラ笑いながら全力で採用です。

このおかげで天獄塔の壁蹴りブーツなしでの攻略ルートを作ることができたりします。というかアイテム縛りとか誰が考えたんですか頭おかしい。

あとボツネタといえば十三賢者は元々あんな目玉集団じゃなくてセプテントリオンみたいな多関節メカというか蜘蛛型の多脚砲台がぎっちょんぎっちょん動くのを上下から撃ちわけるとかそういうボスになる筈だったんですが色々あってアレに。

チェルシーが下ショット持ってるのはこの辺の名残だった気がします。

あと前篇後篇分割したせいでアイテム15%が切り捨てで14%になってしまい、チェルシー編がそうやってもアイテム足りねーぞーとかいうのもありましたね。GAMERESULTに挑戦した人ならわかると思いますが神の怒りのマナの仕様は、こういう流れでアレになっていたのです。

よし、ページ埋まった！それではごきげんよう！

著: 紫雨陽樹
発行: PlatineDispositif
発行日: 2015/05/05 @COMITIA112
WEBSITE: http://www.platinedispositif.net/
MAIL: info@murasame.com
印刷: サンライズパブリケーションさま

オールアバウトチェルシーザンバナナ ノマヂンヨブッコロサネバナラナイー